

IMPLEMENTASI PERMAINAN BINTANG BERALIH DI PELAJARAN PJOK SEBAGAI PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR FASE B SD LABORATORIUM UM MALANG

Nafa Amadea

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang,
Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: nafa.amadea.1806113@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i2.2024.9

Kata kunci

Pembelajaran
Permainan bintang beralih
Social dan emosional peserta didik

Abstrak

Pendidikan jasmani memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individual secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, mengandung unsur game dan fun. Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Sumber data yang diambil menggunakan: Selanjutnya analisis data dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Permainan Bintang beralih yang dilakukan peneliti ini setidaknya membentuk perilaku sosial dalam kepribadian siswa. Berkat kerja sama tim masing-masing siswa, setiap kejar-kejaran selalu dipenuhi gelak tawa. cara peserta didik memainkan permainan bintang beralih ini dengan kepolosan mereka dengan cara mereka sendiri dalam mengenal dan meningkatkan perilaku mereka sendiri. Fase dan perkembangan social anak bukan hanya dari orang tua, namun lingkungan sekolah. Hasil penelitian menunjukkan perubahan signifikan pada kepribadian siswa, menunjukkan bahwa permainan kelompok dapat membentuk perilaku sosial. Keberhasilan permainan ini disebabkan oleh kerja tim, penguatan, dan kepolosan siswa dalam mengenali dan meningkatkan perilaku mereka.

1. Pendahuluan

Indonesia menganut sistem pendidikan dengan kurikulum merdeka pada tahun 2021 di beberapa sekolah penggerak dan dilaksanakan hingga sekarang. Proses pembelajaran di Kurikulum Merdeka ditujukan untuk mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individual secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional, dimana pendidikan jasmani mengandung unsur game dan fun (Bete & Saidjuna, 2022). Biasanya, guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar pembelajaran tidak monoton dan dapat menarik minat siswa untuk belajar dalam penyampaian materi pengetahuan dengan membaca buku, memanfaatkan lcd proyektor serta komputer untuk melihat video pembelajaran bersama, maupun tugas terstruktur. Sedangkan strategi pembelajaran dapat disesuaikan tujuan dan kebutuhan siswa. menjelaskan bahwa: Eratnya anak dengan dunia bermain maka secara tidak langsung permainan anak dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta membentuk kepribadianya (Arikunto, 2019)

Penyesuaian strategi pembelajaran dapat di sesuaikan dari segi tingkat kelas kecil atau besar jika di sekolah dasar dimana sosial emosional learning (SEL) di aplikasikan. Pola pembelajaran pada

jenjang pendidikan dasar harus dilaksanakan secara terpadu, secara psikologis, perkembangan keterampilan kognitif, keterampilan sosioemosional, keterampilan pengembangan moral, dan perkembangan fisik siswa pada usia di Pendidikan dasar bersifat terpadu dan saling bergantung (Alfurqan dkk., 2020). Menurut Krech et. Al (1962) yang dikutip oleh (Kusno dkk., 2022) Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu: 1) kecenderungan perilaku peran, 2) Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial 3) Kecenderungan Perilaku Ekspresif. Terlebih untuk siswa sekolah dasar kelas kecil biasanya masih belum terbiasa akan interaksi berkelompok dan ego mereka masih mementingkan diri masing-masing. Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya (Efendy & Haque, 2023)

Pembelajaran emosional adalah bagian penting dari pendidikan dan hubungan sosial manusia. (Bridgeland dkk., 2013) menggambarkan pembelajaran sosial-emosional sebagai proses yang membantu individu (anak-anak dan orang dewasa) mengembangkan keterampilan penting untuk hidup dengan baik. Dalam hal ini, individu tidak hanya fokus pada diri sendiri, keterampilan dan kemampuannya, tetapi juga hubungan baik dengan orang lain dan lingkungan. mencakup praktik dan kebijakan yang membantu anak-anak dan orang dewasa memperoleh dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku, mengembangkan hubungan interpersonal yang memuaskan, dan melakukan pekerjaan yang etis, efektif, dan produktif. (Widiastuti, 2022)

Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang optimal, maka komponen-komponen pembelajaran harus dipersiapkan dan dirancang dengan baik agar dapat memahami bagaimana siswa belajar, bagaimana mereka mengolah dan menerapkan informasi yang diterimanya dalam kehidupan sehari-hari, dan bagaimana mereka menerima informasi dengan cara. Perlu usaha untuk memahami cara menyajikannya. Keistimewaan ini dapat dicerna sedemikian rupa sehingga membekas dalam ingatan dalam jangka waktu yang lama dan melekat dalam benak siswa (Dibia & Adiasih, 2017). Guru membantu dalam proses interaksi sosial peserta didik dapat berupa permainan bintang beralih bernama permainan yang membimbing siswa mengatasi tantangan individualisme dan secara alami membentuk perilaku sosial pada siswa. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana penerapan permainan bintang beralih pada kelas pendidikan jasmani mempengaruhi pembentukan perilaku sosial siswa kelas IV di SD Laboratorium UM Malang.

Berdasarkan penelitian dari Dixon taek bete dan Marsen Kaleb Saidjuna pada penelitiannya yang berjudul "Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar" dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, memperoleh hasil permainan tradisional benteng dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas IV di SD Laboratorium UM Malang telah meningkatkan perilaku peserta didik dalam hidup bersosial serta kerja sama peserta dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.

Sehingga Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Implementasi Permainan Bintang Beralih Di Pelajaran Pjok Sebagai Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar kelas IV SD Laboratorium UM Malang. tujuan penelitian untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana implementasi permainan bintang beralih dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas IV di SD LAB UM.

1.1. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan implementasi permainan bintang beralih dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas IV di SD LAB UM dapat memberikan siswa

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa: dapat meningkatkan interaksi ke sesama siswa, melatih kepekaan serta kerja sama dan mempertahankan minat juga gerak siswa dari kejenuhan dalam belajar.

2. Bagi guru PJOK: penerapan permainan bintang beralih dapat menjadi strategi pembelajaran yang digunakan guru untuk menarik minat belajar siswa, terjalin pembelajaran SEL atau PSE, serta mengatasi kejenuhan.
3. Bagi peneliti lainnya: dapat digunakan sebagai referensi penelitian.

2. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD LABORATORIUM UM Malang pada mata pelajaran PJOK dengan materi atletik lari jarak pendek. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu saat jam pelajaran olahraga berlangsung pada kelas yang dimasuki. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu deskriptif kualitatif naturalistik. Penelitian kualitatif yaitu berusaha menggambarkan atau melukiskan data yang ada kemudian menarik kesimpulan secara umum berdasarkan masalah yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yaitu: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Sumber data yang diambil menggunakan: 1). Data primer, Data primer dalam penelitian ini yaitu Siswa di 2 Kelas IV di SD LAB UM Malang yang akan dijadikan sampel dan yang akan diwawancara secara langsung oleh peneliti dan oleh peserta didik di kelas itu 2). Data sekunder, Data sekunder adalah data yang telah tersedia dan didapatkan oleh peneliti melalui berbagai macam media (buku, koran, radio dan televisi) dengan melihat, membaca dan mendengar. Selanjutnya analisis data dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Dengan cara ini data yang diperoleh diklasifikasi dan diorganisasikan, fakta-fakta dihubungkan, fakta-fakta yang diperoleh diuraikan atau dijelaskan, dan data-data yang diperoleh dikategorikan untuk memperoleh kesimpulan akhir dan hasil penelitian.

3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini diperoleh pada 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan di kelas A dan 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki laki dan siswa 12 siswa perempuan di kelas B. Penerapan permainan bintang beralih di kelas pendidikan jasmani untuk membentuk perilaku sosial siswa merupakan strategi bagi guru untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengubah perilaku sosial yang jarang mereka lakukan di rumah yang terjadi pada dirinya baik di rumah maupun di lingkungan sekolah tugas dibentuk sebuah permainan yang dimodifikasi dari materi atletik lari jarak pendek.

Hasil yang di dapat oleh peneliti dalam kancah penelitian membuktikan bahwa adanya perubahan besar yang terjadi dalam pribadi setiap peserta didik dalam memainkan permainan bintang beralih ini, Hal ini membuktikan bahwa siswa perlu mengenal permainan yang bersifat kelompok atau sering disebut dengan permainan tim. Sebab permainan penguatan yang dilakukan peneliti ini setidaknya membentuk perilaku sosial dalam kepribadian siswa. Berkat kerja sama tim masing-masing siswa, setiap kejar-kejaran selalu dipenuhi gelak tawa.

Hal yang paling penting dalam permainan ini adalah, bagaimana peserta didik yang berperan sebagai bintang kecil harus menangkap bintang besar. Siswa yang menjasi rasi bintang saling mengingatkan dan menyemangati saat bintang kecil sudah menangkap bintang besar atau belum dan saat pergantian bintang besar berhenti ke rasi bintang atau barisan para siswa lainnya dimana penukaran terjadi ke siswa baris paling berlakang. Sesuatu positif yang peneliti dapatkan adalah cara peserta didik memainkan permainan bintang beralih ini dengan kepolosan mereka dengan cara mereka sendiri dalam mengenal dan meningkatkan perilaku mereka sendiri. Permainan bintang beralih ini tidak memerlukan sarana dan prasarana yang berlebihan karena permainan bintang beralih ini sifatnya modifikasi dari permainan tradisional kejar kejaran seperti kucing dan tikus atau polisi dan maling sehingga sarana prasarana yang digunakan tidak memberatkan dimana hanya membutuhkan lapangan yang cukup luas dan aman bagi siswa.

Seringkali upaya peningkatan karakter bersifat jangka pendek dan program tidak terintegrasi dengan misi sekolah. Jika program pencegahan ini tidak dikoordinasikan, dipantau, dan dievaluasi dengan baik, manfaatnya bagi siswa tidak akan ada artinya dan tidak akan bertahan lama. Fase dan perkembangan social anak bukan hanya dari orang tua, namun lingkungan sekolah Dimana guru berperan sebagai contoh tauladan baik Pastikan untuk berperilaku dan bertindak sedemikian rupa sehingga menjadi panutan dan panutan bagi siswa seperti kehidupan sehari-hari seperti makan dan

minum, saya tidak berdiri dan memegang tangan kanan, dan tidak tertawa terbahak-bahak. Pendidik selalu menunjukkan sikap yang baik dan berperilaku positif (Khaulani dkk., 2020)

Tabel 1. Data Hasil Wawancara dengan guru PJOK 1

No	Item pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah bapak melihat adanya penerapan permainan bintang beralih yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik dalam mata pelajaran PJOK?	Ini strategi yang baik di lakukan saat setelah materi inti selesai karena permainan seperti inilah yang akan meningkatkan kepercayaan peserta didik serta peningkatan perilaku sosial para siswa.
2.	Bagaimana pendapat Bapak tentang permainan bintang beralih inidalam meningkatkan perilaku sosial peserta didik dalam mata pelajaran PJOK?	Dapat di lihat hasil dari minggu kedua setelah siswa memahi secara penuh aturan permainan. Mereka menjadi lebih bersemangat ketika saling mengingatkan sesama teman dan meminta giliran bermain.
3.	Apakah adanya perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam implementasikan permainan bentengan ini?	Setiap orang berperilaku berbeda-beda, ada yang lebih cepat dan ada yang lebih lambat, sehingga Anda mungkin bertanya-tanya apakah perubahan akan terjadi.

Tabel 2. Data Hasil Wawancara dengan guru PJOK 2

No	Item pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana menurut bapak tentang permainan bentengan ini apakah mampu merubah perilaku sosial peserta didik?	Untuk pertanyaan ini cukup dilema iya karena setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda, untuk kerja samanya bisa tercipta karena permainan ini butuh kerja sama tim
2.	Sejauh pantuan bapak dalam peneliti mengimplementasikan permainan bentengan ini apakah yang menjadi kendala?	Dilihat dari kegiatannya sudah terdapat kerja samanya, adanya perubahan perilaku sosial pada peserta didik, dan kendalanya peserta didik belum mampu mendengar <u>secara baik arahan dari peneliti</u>

4. Kesimpulan

Pembelajaran sosial-emosional (SEL) sangat penting di sekolah dasar, di mana perkembangan kognitif, sosio-emosional, moral, dan fisik terintegrasi dan saling bergantung. SEL membantu individu mengembangkan keterampilan untuk hidup dengan baik, termasuk hubungan baik dengan orang lain dan lingkungan. Ini melibatkan praktik dan kebijakan yang membantu memperoleh dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Untuk mengoptimalkan pembelajaran, komponen harus dirancang dengan baik untuk memahami bagaimana siswa belajar, memproses, dan menerapkan informasi. Guru dapat membantu interaksi sosial melalui permainan seperti permainan “bertukar bintang”, yang membantu siswa mengatasi individualisme dan membentuk perilaku sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan switching star terhadap perilaku sosial siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan perubahan signifikan pada kepribadian siswa, menunjukkan bahwa permainan kelompok dapat membentuk perilaku sosial. Keberhasilan permainan ini disebabkan oleh kerja tim, penguatan, dan kepolosan siswa dalam mengenali dan meningkatkan perilaku mereka. Permainan ganti bintang merupakan modifikasi dari permainan kejar-kejaran tradisional, sehingga memerlukan sarana dan prasarana yang minim. Namun upaya peningkatan karakter harus bersifat jangka panjang dan terintegrasi dengan misi sekolah. Program pencegahan harus dikoordinasikan, dipantau, dan dievaluasi dengan baik agar dapat memberikan manfaat bagi siswa. Lingkungan sekolah, termasuk guru sebagai role model, memegang peranan penting dalam perkembangan sosial anak. Guru hendaknya berperilaku dan bertindak dengan cara yang memberikan pengaruh positif kepada siswa.

5. Daftar Pustaka

Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A. (2020). Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 10(2).

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Bete, D. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi permainan tradisional benteng dalam pembelajaran penjas terhadap pembentukan perilaku sosial siswa Sekolah Dasar. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70–79.

Bridgeland, J., Bruce, M., & Hariharan, A. (2013). *The Missing Piece: A National Teacher Survey on How Social and Emotional Learning Can Empower Children and Transform Schools. A Report for CASEL. Civic Enterprises.*

- Dibia, I. K., & Adiasih, M. M. (2017). Penerapan pendekatan starter eksperimen (PSE) untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 72–85.
- Efendy, M., & Haque, S. A. U. (2023). Persepsi Guru TK di Jawa Timur Terhadap Pembelajaran Literasi Berbasis DAP (Development Appropriate Practice). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 101–106.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Kusno, K., Junaedi, I., & Akhsani, L. (2022). *Modul Integrasi Kompetensi Spiritual dan Sosial pada Pembelajaran Matematika SMP*.
- Widiastuti, S. (2022). Pembelajaran Sosial Emosional Dalam Domain Pendidikan: Implementasi Dan Asesmen. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4).